

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa, guru serta sumber belajar dalam lingkungan belajar (Iswati, 2013: 3). Interaksi tersebut bentuk dari proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru berperan sebagai fasilitator, artinya guru berusaha semaksimal mungkin untuk memfasilitasi kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung sehingga kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa.

Siswa sebagai pusat kegiatan belajar diharuskan aktif mencari informasi, menganalisis, memecahkan masalah dan menyimpulkan masalah, menemukan, membuktikan serta menghitung. Namun usia anak SD hanya sebatas mengenal dan bermain dalam proses pembelajarannya, tidak mengharuskan siswa untuk berpikir berat misalnya menghitung yang membutuhkan kemampuan tingkat tinggi dalam berpikir (Koran Sindo, 2017: 1). Karakter siswa SD kelas rendah umumnya pada usia 7-11 tahun. Menurut teori perkembangan yang dideskripsikan oleh Piaget (dalam Dahar, 2011:136) bahwa pada usia ini berada pada periode operasional konkret. Operasi-operasi pada tahap perkembangan ini masih terkait pada pengalaman individu, misalnya operasi hitung menggunakan media konkret. Meskipun terdapat materi menghitung, guru harus merancang pembelajaran agar menyenangkan bukan belajar seperti orang dewasa. Pembelajaran yang telah dirancang guru haruslah berimbang antara aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sesuai dengan kurikulum 2013.

Pelaksanaan kurikulum 2013 di SD diarahkan menggunakan pendekatan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran yang sistem pembelajarannya memungkinkan siswa aktif menggali konsep serta prinsip secara keseluruhan, langsung dan bermakna baik secara individu maupun kelompok (Majid, 2014: 80). Pembelajaran tematik lebih mengarah pada *student centered learning* yang diharapkan siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Melalui pengalaman belajar secara langsung siswa dapat memahami konsep-konsep yang telah dipelajari kemudian mengkaitkannya dengan konsep-konsep lain. Tujuan dari pembelajaran tematik yaitu memberikan siswa kemudahan untuk memahami serta mendalami konsep pada tema dan menambah siswa semangat belajar karena materi yang dipelajari kontekstual dan bermakna (Majid, 2014: 89). Dalam pembelajaran tematik lebih menekankan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Dengan ini guru harus mempunyai strategi yang terencana sebelum proses pembelajaran berlangsung.

Sebelum melaksanakan proses pembelajaran guru harus merencanakan, merancang dan mengorganisasikan suatu rencana pembelajaran yang akan digunakan pada proses pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum. Guru harus menciptakan lingkungan belajar yang dapat memfasilitasi siswa untuk menggali berbagai pengetahuan melalui serangkain kegiatan yang bermakna. Sehingga pengalaman yang diperoleh dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi pembentukan pribadi siswa baik aspek pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Pembelajaran yang baik dan berhasil terlihat dari prestasi belajar yang dicapai oleh

siswa dengan tinggi dan adanya perubahan pada aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik sesuai tujuan pembelajaran (Irham, 2013: 131).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 17 November 2017 di SDN Tlogomas 1 Malang, proses pembelajaran di sekolah tidak sepenuhnya dapat diwujudkan sesuai perencanaannya. Sebelum proses pembelajaran guru telah membuat perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi pembelajaran. Namun terdapat beberapa faktor penghambat antara lain: (1) guru masih berperan sebagai pusat belajar, (2) guru belum optimal dalam menggunakan strategi pembelajaran, dan (3) guru kurang berupaya dalam melibatkan siswa dalam pembelajaran, baik ketika penanaman konsep maupun penugasan. Sehingga pembelajaran yang direncanakan tidak dapat berjalan sesuai harapan. Hal ini dapat menyebabkan hasil belajar siswa tidak mencapai KKM. Dari KKM 70 yang sudah ditentukan hasil belajar siswa kelas pada kelas 1 pada tema 6 lingkungan bersih, sehat dan asri subtema 1 lingkungan rumahku terdapat 10 siswa sudah mencapai KKM dari 27 siswa.

Dalam proses belajar mengajar siswa kurang aktif ketika mengikuti pembelajaran. Hal ini ditunjukkan ketika guru menjelaskan materi banyak siswa yang tiduran diatas bangku tangan diselonjorkan dan kepalanya menunduk, jalan-jalan mengganggu temannya, menggambar di meja. Ketika guru memberikan tugas siswa sering mengeluh dengan alasan capek menulis. Namun guru tetap memberikan tugas tersebut untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Agar siswa tidak jenuh guru mempersilahkan siswa mengerjakan tugas di bangku maupun di lantai tapi tidak boleh di luar kelas. Ketika mengerjakan tugas beberapa siswa terlihat bermain stick

di bawah bangku, tiduran di pojok baca, salah seorang siswa menindahi temannya yang sedang tiduran. Terlihat beberapa siswa mengerjakan tugas dengan berdiskusi namun setelah ditelusuri mereka sedang bermain peran menjadi seorang ibu dan anak sambil mengerjakan tugas. Artinya, saat guru menjelaskan materi maupun mengerjakan tugas siswa menyelinginya dengan bermain. Sehingga aktivitas siswa selama pembelajaran lebih mengarah pada bermain bukan belajar. Hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan fakta yang tergambar di atas bahwa guru dapat menggunakan metode permainan untuk memberikan pembelajaran menyenangkan. Permainan merupakan salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan, misalnya permainan es jawab. Metode permainan merupakan kegiatan pembelajaran dengan bermain sambil belajar sehingga siswa dapat memahami materi pelajaran (Berutu 2013). Bermain mempunyai peranan yang penting bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, kreatif dan strategis. Dalam permainan terdapat unsur kesenangan, tanpa beban atau keterpaksaan. Siswa akan merasa gembira jika setiap kegiatan yang mereka lakukan terdapat unsur permainan. Ketika siswa merasa gembira, nilai edukatif yang terdapat dalam permainan berupa peraturan permainan maupun informasi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami oleh siswa, terlebih siswa kelas rendah yang suka bermain.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menerapkan metode permainan dalam bentuk penelitian tindakan kelas. Adapun alasan peneliti memilih metode permainan es jawab yaitu dengan pertimbangan bahwa metode permainan dirasa lebih menarik, menyenangkan, efektif serta dapat menarik perhatian siswa untuk aktif dalam mengikuti proses pembelajaran tematik. Penerapan metode permainan

es jawab diharapkan dapat meningkatkan aktivitas siswa serta hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengambil judul **“Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Tematik Melalui Permainan Es Jawab (Estafet Jawaban) pada Kelas 1 SDN Tlogomas 1 Malang”**.

### **1.2.Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: bagaimanakah cara meningkatkan hasil belajar tematik melalui permainan es jawab pada kelas 1 SDN Tlogomas 1 Malang?

Adapun rincian rumusan masalah tersebut sebagai berikut:

- a. Bagaimana pelaksanaan permainan es jawab dalam meningkatkan aktivitas siswa kelas 1 SDN Tlogomas 1 Malang dalam pembelajaran tematik?
- b. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas 1 SDN Tlogomas 1 Malang dalam pembelajaran tematik melalui permainan es jawab?

### **1.3.Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan umum penelitian ini adalah: meningkatkan hasil belajar tematik melalui permainan es jawab pada kelas 1 SDN Tlogomas 1 Malang.

Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah:

- a. Mendeskripsikan pelaksanaan permainan es jawab dalam meningkatkan aktivitas siswa kelas I SDN Tlogomas 1 Malang dalam pembelajaran tematik.
- b. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas I SDN Tlogomas 1 Malang dalam pembelajaran tematik melalui permainan es jawab.

#### **1.4. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dikemukakan maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

Penerapan metode permainan es jawab dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas I SDN Tlogomas 1 Malang dalam pembelajaran tematik.

#### **1.5. Manfaat**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

##### **1. Secara teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang dapat dijadikan acuan bagi pengajar pada umumnya dan khususnya berkaitan dengan meningkatkan aktivitas belajar serta hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik melalui permainan.

##### **2. Secara praktis**

- a. Bagi guru, dapat memperoleh pengalaman ketika menerapkan metode permainan dalam pembelajaran. Penerapan metode permainan akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik dalam pembelajaran sehingga materi pelajaran dapat tersampaikan dengan baik.
- b. Bagi siswa, dengan adanya metode permainan ini siswa dapat merasakan belajar yang menyenangkan. Menimbulkan aktivitas belajar siswa yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran serta hasil belajar yang sesuai dengan harapan.
- c. Bagi sekolah, dapat memberikan masukan baru mengenai cara belajar menggunakan metode permainan untuk meningkatkan aktivitas belajar

siswa dalam mengikuti pembelajaran tematik di sekolah serta hasil belajar yang menyenangkan.

### **1.6. Definisi Operasional**

#### **1. Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu berupa tema yang terdiri atas gabungan beberapa kompetensi dasar dari beberapa mata pelajaran. Dalam pembelajaran tematik pembelajarannya berpusat pada siswa, siswa secara langsung memperoleh pengalaman belajar baik secara individu maupun kelompok.

#### **2. Permainan**

Permainan merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran sehingga semua siswa akan mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan rancangan guru. Dalam permainan terdapat kegiatan menyenangkan yang di dalamnya mengandung peraturan serta informasi materi.

#### **3. Aktivitas Belajar**

Aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan ketika proses interaksi (guru dan siswa) dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Aktivitas belajar ini ditekankan pada siswa, karena dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran akan mengakibatkan terciptanya suasana belajar aktif.

#### **4. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah perubahan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya yang diwujudkan dalam bentuk

angka ataupun deskripsi berupa raport yang terdiri dari penilaian kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar diperoleh dari interaksi siswa dengan lingkungan yang sengaja direncanakan guru dalam kegiatan mengajarnya.

